

**SPEED**

**STEEL** ®

**\* Seven Up**

## Stage-ID: „Seven Up“ (5x7), Ablauf und Wertung

**Runs:** 5 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 35

**Ziele:** 1 Double-Pole mit 1 rundem Plattenziel und 1 No-Shoot, 4 runde Plattenziele und 2 Rechteckziele auf 9 bis 17 Metern

**Startposition:** Standard gem. Sp 07.02.01;

CF = „lawman ready“, KK/R/CFHG-LR = „low ready“

### Ablauf:

In jedem Run sind alle Platten und die Stopp-Platte mit mind. einem auswertbaren Treffer zu versehen.

Der letzte Schuss, der kein anderes zu beschießendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.

**Oblig. Reload** (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

**Strafen:** nach Regelwerk, insbesondere

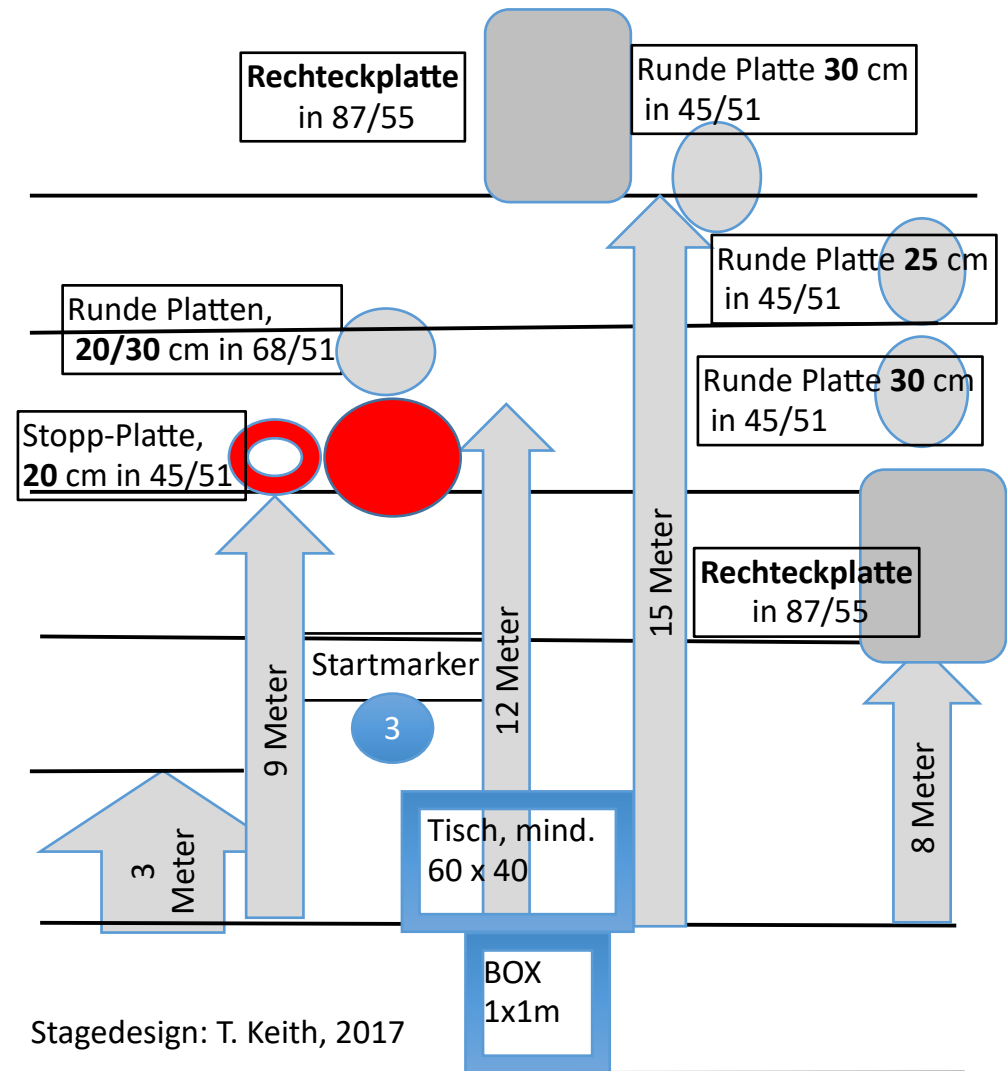
Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel oder No-Shoot-Hit.

Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für Miss auf Stopp-Ziel oder Hit auf zu beschießendes Ziel nach Stopp-Ziel-Treffer.

### Wertung:

Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 Sekunden.

## Stage-Design, Aufbauschema für „Seven Up“



## Stage-ID: „Seven Up“ (5x7), Ablauf und Wertung

**Runs:** 5 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 35

**Ziele:** 1 Double-Pole mit 1 rundem Plattenziel und 1 No-Shoot, 4 runde Plattenziele und 2 Rechteckziele auf 9 bis 17 Metern

**Startposition:** Standard gem. Sp 07.02.01;

CF = „lawman ready“, KK/R/CFHG-LR = „low ready“

### **Ablauf:**

In jedem Run sind alle Platten und die Stopp-Platte mit mind. einem auswertbaren Treffer zu versehen.

Der letzte Schuss, der kein anderes zu beschießendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.

**Oblig. Reload** (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

**Strafen:** nach Regelwerk, insbesondere

Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel oder No-Shoot-Hit.

Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für Miss auf Stopp-Ziel oder Hit auf zu beschießendes Ziel nach Stopp-Ziel-Treffer.

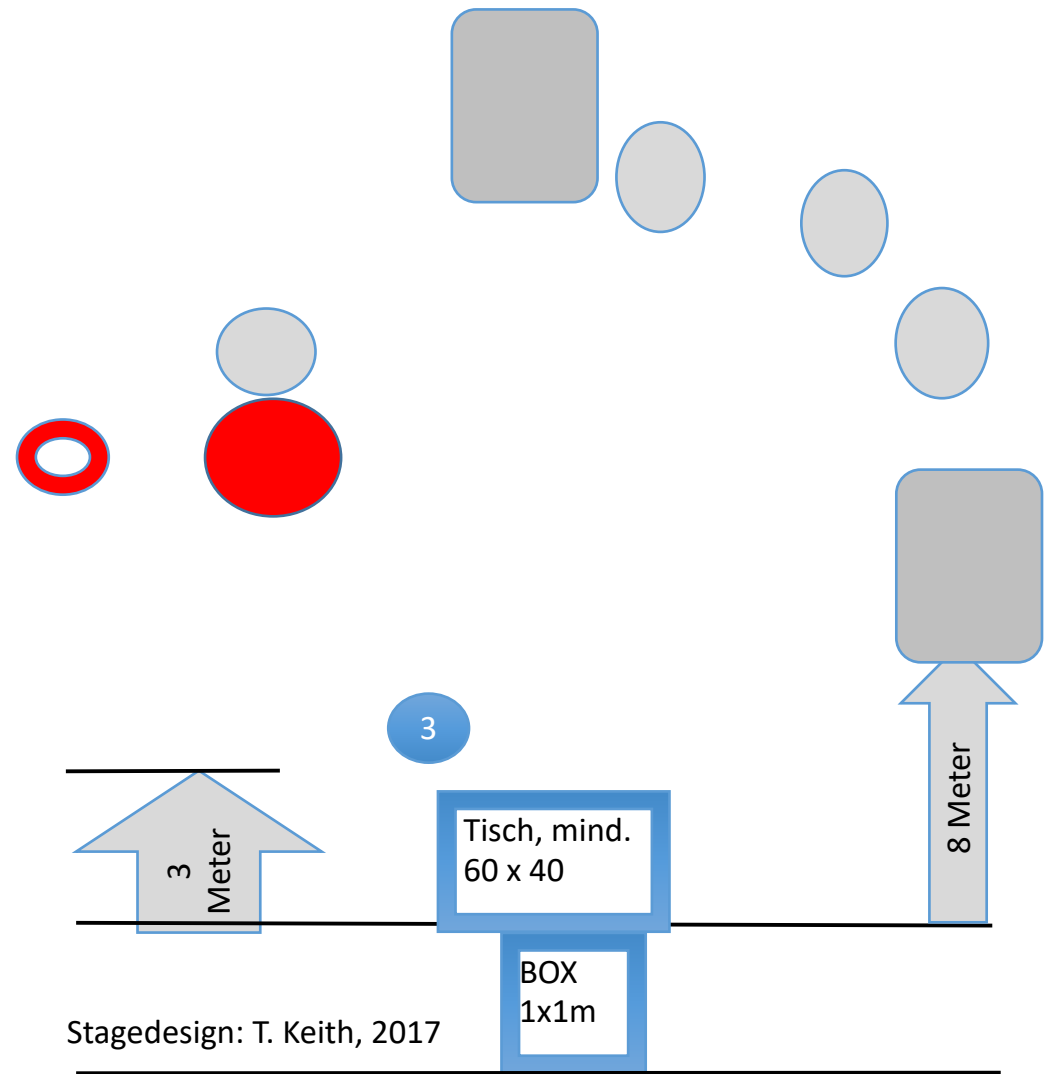
### **Wertung:**

Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 Sekunden.

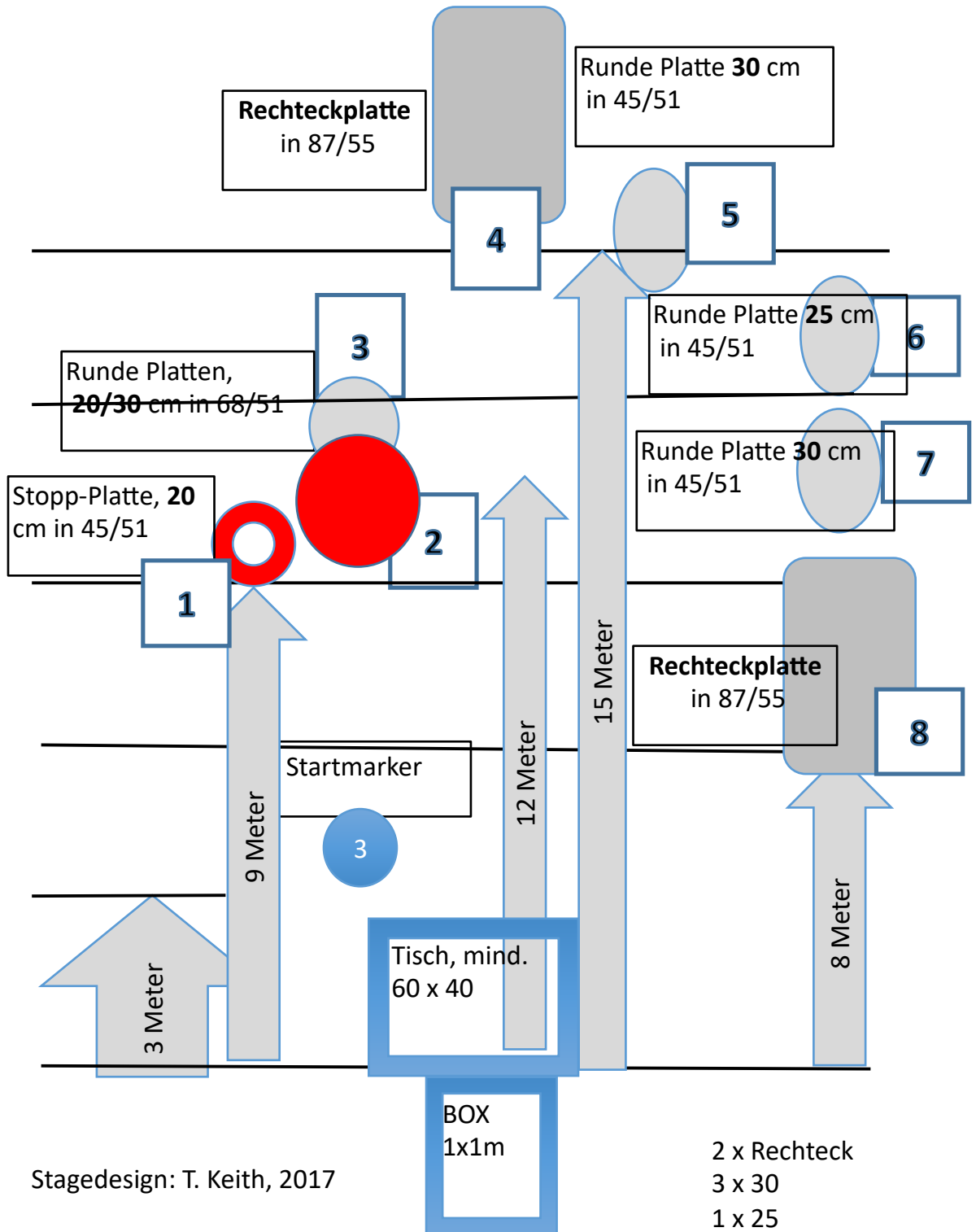
# Seven Up Materialbedarf:

- 7 Masten im Fuß mit Panzer
- 7 Holzkeile für Mast / Fuß
- 7 Ausleger
- 1 Minimastpanzer f. Double
- 3 x 30 cm-Platte
- 1 x 25 cm Platte
- 2 x 20 cm Platte
- 2 X 46\*61 Rechteckplatte
- 4 x 45 cm-/51 Splitterschutzkasten
- 1 x 68 cm-/51 Splitterschutzkasten
- 2 x 87 cm-/55 Splitterschutzkasten
- 9 Gewebe-Planen
- 30 Sandsäcke
- Holzbrettchen
  - 12 x Qo1, 51,5
  - 12 x Qu1, 46
  - 6 x Qo2, 55,5
  - 6 x Qu2, 50
  - 20 x S45, 41,5
  - 6 x S68, 64,5
  - 12 x S87, 83,6
- Sprüh-Farbe
  - Gelb
  - Weiß
- 2 Makrolonscheiben
- 1 Käsemaikeimer
- 3 Markerhütchen

# Stage-Design, Aufbauschema für „Seven Up“



# Stage-Design, Aufbauschema für „Seven Up“



Stagedesign: T. Keith, 2017

- 2 x Rechteck
- 3 x 30
- 1 x 25
- 2 x 20
- 5 x Panzerüberlappung
- 1 x Minipanzer 10 cm

## **Stage-ID: „Seven Up“ (4x7), Ablauf und Wertung, Teil 1**

**Ablauf und Wertung für Stage-ID: „<Steven Up>„**

### **1. Stageabmessungen, Ziele:**

**ca. 5 x 17 Meter Seitenkugelfang günstig**

**1 Double-Pole mit 1 rundem Plattenziel (20 cm) und 1 No-Shoot (30 cm),**

**4 runde Plattenziele (20 (Ziel 1), 30 (Ziel 5), 25 (Ziel 6), 30 (Ziel 7) auf 9 bis 17 Metern**

**2 Rechteckziele (Ziele 4 und 8) auf 8 und 15 Metern**

### **2. Besonderes:**

**Es ist neben den Plasteboxen für die Ausrüstung der Schützen kein zusätzliches Material nötig.**

### **3. Runs, Streichergebnisse:**

**Runs: <4>,**

**Streichergebnisse: <0>**

### **4. Startposition:**

**In der Box,**

**Standard gem. Sp 07.02.01; CFHG = „lawman ready“; CFHG-LR, KK, RPC, R = „low ready“**

### **5. Ablauf, Schusszahl, Solltrefferzahl:**

**In jedem Run sind die gebrieften Ziele und das Stoppziel zu treffen. Nach dem Startsignal**

**sind alle Platten und das Stoppziel zu treffen.**

**Solltrefferzahl: <7 pro Run>, davon 6 auf ein Hauptziel und mind. 1 auf das Stoppziel.**

**Die Schusszahl ist beliebig, mehr- oder Minderschüsse sind straflos.**

### **6. Trefferwertung:**

**Ein Ziel ist getroffen, wenn es auswertbare Treffer aufweist.**

## Stage-ID: „Seven Up“ (4x7), Ablauf und Wertung , Teil 2

### 7. Reload und Stopp-Ziel:

Oblig. Reload (alle Waffen außer Rifle manual = Repetierbüchse) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das Stoppziel ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv und bis dahin als Teil des Standes zu betrachten. Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!, wenn nicht eine neue Patrone in das Magazin eingesetzt wird); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen. Beim Treffer auf das Stoppziel ohne vorherigen Reload kann der SO dem Schützen einen Hinweis auf diese Regel geben.

### 8. Strafen: nach Regelwerk, insbesondere

\* Kurzzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für

+ fehlende Treffer auf einem zu treffenden Ziel,

+ Treffer auf No-Shoot-Ziel

+ Abblauffehler (Procedural), z.B. Fußfehler/Übertreten oder Schussabgabe in einer verbotenen Situation (z.B. aufgelegt auf dem Tisch)

\* Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für

+ Miss (kein Treffer) auf Stopp-Ziel

+ Hit (auswertbarer Treffer) auf zu treffendes Ziel nach Stoppziel-Treffer.

### 9.. Wertung, :

Die Zeitnahme beginnt mit dem Startsignal. Der letzte Schuss, der kein anderes zu treffendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit. Zeitgrenzen gem. 07.01.03, Sp 09.03.01.01;

Siegerermittlung durch Vergleich der

Bestzeitensumme gem. Sp 09.03.01.03. Der Schnellste gewinnt die Stage.

### 10. Sonstiges:

#### 10.1 Munitionsbeschränkung

bei Randfeuermunition: nur .22 lr.

Es dürfen bei Waffen (Zentralfeuer) im Kurzwaffenkaliber beliebige Hülsen, auch Patronen im Magnum-Kaliber verwendet werden, jedoch nicht mit Schlapp- oder Magnum-Ladungen (vgl. SP 06.03.02 und 06.03.03).

#### 10.2 Energiebeschränkung bei 1 Meter: 1300 Joule

10.3 Ladungen unter Faktor 100 sind wegen Rückprallergefahr untersagt.

Eine "Magnum-Ladung" liegt bei Überschreitung der Energie von 1300 Joule oder der nachgenannten Faktoren (je 1 Meter nach der Mündung) vor:

Faktor 140 bei Kalibern bis 7,62 mm, Faktor 185 bei Kalibern bis .10,6 mm (.417),

Faktor 250 bei Kalibern darüber.



## Stage-ID: „Seven Up“ (4x7), Ablauf und Wertung

**Runs:** 4 Runs, kein Streichergebnis, Solltrefferzahl 28

**Ziele:** 1 Double-Pole mit 1 rundem Plattenziel und 1 No-Shoot, 4 runde Plattenziele und 2 Rechteckziele auf 9 bis 17 Metern

**Startposition:** Standard gem. Sp 07.02.01;

CF = „lawman ready“, KK/R/CFHG-LR = „low ready“

### Ablauf:

In jedem Run sind alle Platten und die Stopp-Platte mit mind. einem auswertbaren Treffer zu versehen.

Der letzte Schuss, der kein anderes zu beschießendes Ziel trifft, als das Stopp-Ziel, stoppt die Zeit.

**Oblig. Reload** (alle Waffen außer Rifle manual) frühestens nach dem ersten Treffer auf ein zu beschießendes Ziel (nicht No-shoot).

Das **Stopp-Ziel** ist erst nach einem regelgerechten Reload als solches aktiv. Regelgerechter Reload bedeutet, dass eine unmittelbar vor dem Reload nicht in der Waffe oder dem benutzten Magazin befindliche Patrone in die Waffe eingeführt wird (Herausnehmen und Wiedereinsetzen desselben Magazins reicht nicht!); bei Revolvern ist zusätzlich mindestens eine Patronenhülse aus der Trommel zu entfernen.

### Strafen:

nach Regelwerk, insbesondere Kurzeitstrafe (3 Sekunden) nach SP 11.01 für fehlende Treffer auf einem zu beschießenden Ziel oder No-Shoot-Hit.

Höchstzeitstrafe (30 Sekunden) nach SP 11.02 für Miss auf Stopp-Ziel oder Hit auf zu beschießendes Ziel nach Stopp-Ziel-Treffer.

### Wertung:

Nach Bestzeitsumme aller Runs; Höchstzeit pro Run incl. Strafen ist 30 Sekunden.